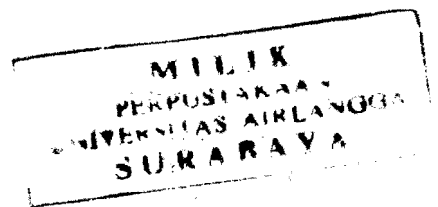


**PENGARUH BERMAIN KONSTRUKTIF
TERHADAP TINGKAT KREATIVITAS
PADA ANAK USIA SEKOLAH**

SKRIPSI



OLEH :

Sitti Khorriyatul Khotimah

NIM : 119610107

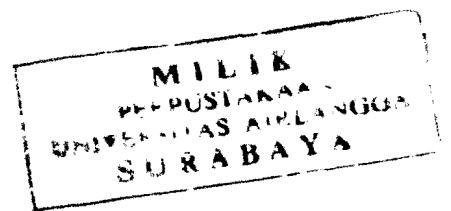
**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

2001

PENGARUH BERMAIN KONSTRUKTIF
TERHADAP TINGKAT KREATIVITAS
PADA ANAK USIA SEKOLAH

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi
Di Fakultas Psikologi Universitas Airlangga**



OLEH :

Sitti Khorriyatul Khotimah

NIM : 119610107

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA**

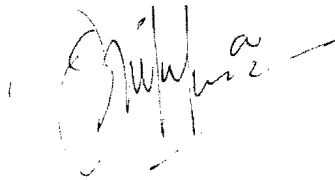
2001

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk diujikan

Surabaya, 29 November 2000

Dosen Pembimbing Skripsi



Dra. Dewi Retno Suminar, Msi

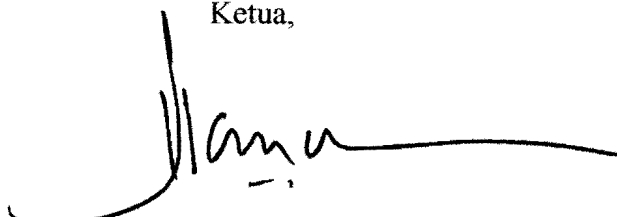
NIP : 131 967 669

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji
pada hari Kamis, 14 Desember 2000

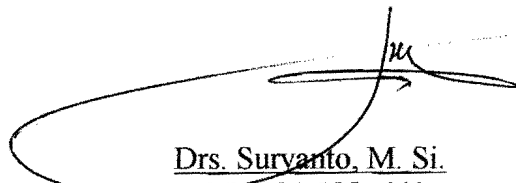
Dewan Penguji terdiri dari :

Ketua,



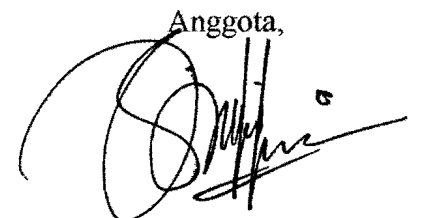
Drs. Seger Handoyo, M. Si.
NIP. 131 967 668

Anggota,



Drs. Suryanto, M. Si.
NIP. 131 999 640

Anggota,



Drs. Dewi Retno Suminar, M. Si.
NIP. 131 967 669

ABSTRAKSI

Sitti Khorriyatul Khotimah, 119610107, PENGARUH BERMAIN KONSTRUKTIF TERHADAP TINGKAT KREATIVITAS PADA ANAK USIA SEKOLAH, Fakultas Psikologi, Universitas Airlangga, Surabaya, 2001

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain konstruktif terhadap tingkat kreativitas anak usia sekolah ditinjau dari kreativitas kognitif dan kreativitas afektif, dimana tingkat kreativitas merupakan variabel terikat (Y) dan bermain konstruktif merupakan variabel bebas (X).

Populasi dari penelitian ini adalah anak usia sekolah dengan karakteristik populasi, siswa SD kelas I sampai dengan kelas VI, berusia 6 sampai dengan 14 tahun, suku Madura, bersekolah dan bertempat tinggal di Madura

Pengambilan sampel dilakukan dengan *purposive sampling*. Setelah dilakukan serangkaian kontrol pada populasi ditentukan 20 sampel penelitian. Dengan metode *group matching* subyek dibagi menjadi 2 kelompok yang kemudian dengan *random by group* ditentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrolnya. Selanjutnya kelompok eksperimen diberi *treatment* bermain konstruktif dan kelompok kontrol dibiarkan dalam kondisi biasanya.

Pengukuran tingkat kreativitas kognitif dilakukan dengan Tes Kreativitas Figural yang diadaptasi dari Guilford oleh Utami Munandar. Pengerjaan tes ini dengan membuat gambar dari stimulus lingkaran yang diberikan, yang kemudian dinilai dari 5 aspek yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality*, bonus orisinalitas dan *elaboration*. Dari hasil uji validitas diperoleh 4 aspek yang sah yaitu *fluency*, *flexibility*, *originality* dan *elaboration*. sementara bonus orisinalitas gugur karena semua subyek tidak dapat memenuhinya. Dari penghitungan nilai reliabilitas, nilai $r=0,846$ dengan nilai $p<0,001$ yang menunjukkan alat ukur ini reliabel.

Pengukuran tingkat kreativitas afektif dengan menggunakan Skala Sikap Kreatif dari Utami Munandar. Skala sikap ini terdiri dari 30 butir soal yang diisi dengan menandai pilihan “ya” atau “tidak” sesuai kondisi subyek. Hasil uji validitas menunjukkan 21 butir sah dan 9 butir gugur. Penghitungan reliabilitas memperoleh nilai $r=0,930$ dengan nilai $p=0,003$ yang menunjukkan bahwa alat ukur ini reliabel.

Teknik analisis data dilakukan dengan uji-t pada skor *posttest* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Uji-t akan dilakukan dengan paket SPS. Hasil uji-t untuk tingkat kreativitas kognitif memperoleh nilai $t=4,343$ dengan nilai $p=0,001$. Maka hipotesis yang menyatakan “ada pengaruh bermain konstruktif terhadap tingkat kreativitas kognitif pada anak usia sekolah” diterima. Artinya, bermain konstruktif terbukti dapat meningkatkan kreativitas kognitif pada anak usia sekolah.

Hasil uji-t pada tingkat kreativitas afektif memperoleh nilai $t=0,523$ dengan nilai $p=0,613$. Maka hipotesis yang menyatakan “ada pengaruh bermain konstruktif terhadap tingkat kreativitas afektif pada anak usia sekolah” ditolak. Artinya bermain konstruktif tidak terbukti dapat meningkatkan kreativitas afektif pada anak usia sekolah.